

●MSXマークはアスキーの登録商標です。

創刊号

THE FIRST NUMBER

ピーチアップ

©1989 MOMONOKI HOUSE PU-89001

OPEN

▶とらふるパートナー

帝都大作戦

▶もものきはうすピーチクラブ

世界一周クイズ編

▶株式会社エ・ル・フ

PINKY PONKY

▶株式会社コンピュブレイン

テレフォンクラブ・ストーリー



MSX₂ / **MSX**₂⁺

ユーザーズ マニュアル

取扱説明書

☆注意事項

3

帝都大作戦

| | |
|--------|----|
| ☆ストーリー | 4 |
| ★MAP | 6 |
| ☆登場人物 | 8 |
| ★操作方法 | 10 |
| ☆アイテム | 11 |

ビーチクラブ世界一周クイズ編

| | |
|----------|----|
| ☆遊び方 | 12 |
| ★STAGE紹介 | 13 |

テレフォンクラブストーリー

| | |
|----------------|----|
| ★ストーリー・ゲーム構成 | 14 |
| ☆画面説明 | 15 |
| ★パラメーター画面・操作方法 | 16 |
| ☆登場人物 | 17 |

PINKY・PONKY

| | |
|-------------|----|
| ☆はじめに | 20 |
| ★得点について・その他 | 21 |
| ☆ゲームのヒント | 22 |

| | |
|------------|----|
| ★原稿募集 | 23 |
| ☆帝都大作戦・番外編 | 24 |
| ★編集後記 | 28 |
| ☆通信販売 | 30 |

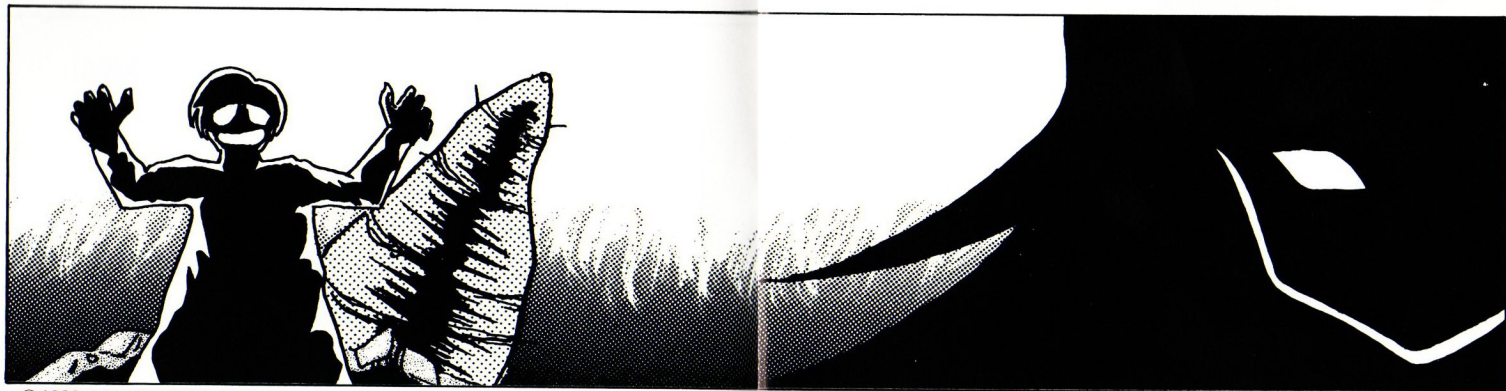
このたびは、もものきはうす・ピーチアップ
をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。
ます。

注意事項

- この商品のプログラム及び、取説などの複製、
複写等、また、レンタル業などでの使用は当
社の許可なく無断で行う事は、法律で禁止さ
れています。
- 万が一、不注意によりディスクが壊れてしま
った場合、ディスク1枚につき、1000円
で修理させていただきます。

〒590 大阪府堺市柳之町東 1-1-7-A 601
もものきはうす 宛て

♥ゲームはカーソルキーで選び
スペースで決定してね！



©1989・MOMONOKI HOUSE

帝都大作戦

西暦2101年。

世界の石油資源は使いつくされたにもかかわらず、原子力を否定し、全ての代用エネルギーの開発に失敗した日本は人口2億5千万を抱え、開発途上国なみに喘いでいた。

深刻な食糧不足のため、国内では米騒動、一揆が頻発し、自民党民主主義体制はなす術もなく崩壊していった。いや、社会主義、共産主義もそれを救う事が出来なかつたのである。しかし、それを救う者がいた。それは、農林省いや、農林党であつた。国内各地の農林水産試験場の『ばいおてく』のろじい』を駆使した必死の開発の結果、『三毛作』、『四毛作』可能な新品種が出生された。中でも、一際目立つのが千葉農林水産試験場のさつまいもの新種『農林28号』である。

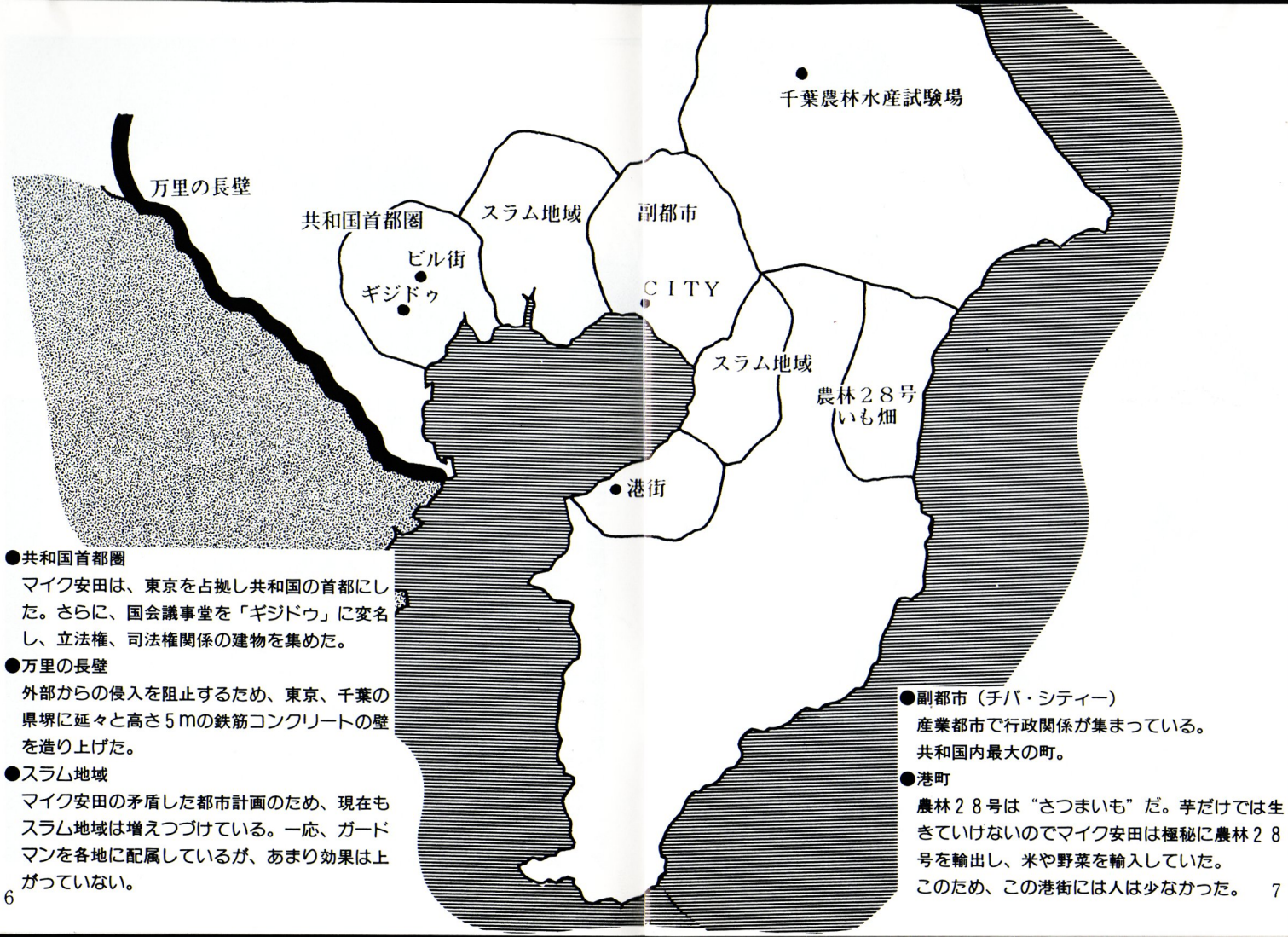
非常に美味であり種芋を植え、3か月で、80詰もの大きさに成長し収穫できる……。

しかし、千葉試験場はこれを秘密にした。早々に千葉議会が開かれ、『よそ者には分けてやらない。』『国家独立』『鎖国』の方針が決定した。

発言権は『農林28号』の開発者であり、千葉県人の支持を圧倒的に得ていた男……。自らを『マイク安田』と名乗っていた。新興勢力が誕生した。時に西暦2102年の正月早々であつた。

『富国強兵』の名の下に『千葉農林水産共和国』の結束は固く、県境ぞいに全長256里余りの巨大な壁を一晚の内に構築、防人を昼夜通し見回らせ、侵入者をとらえては九十九里浜で強制労働を行わせたのである。種芋を盗もうとしたものはもちろん死刑である。『外地』の人々はこれを『28号軍団』と呼び恐れていたが、『幻の芋』を求めて侵入者は後を絶たないのである。異常なまでの固い結束である。宗教のようである。いや、宗教であつた。農林28号の開発者である。『マイク安田』……彼は、現人神と崇め奉られ国内の主導権を握っていた。首都東京を奪取され、大阪で細々と組織を作っていた日本政府は、長野に本部を置く日本忍者部隊に『マイク安田暗殺計画』を依頼した。

2人は夜、横浜からボートで共和国の港に向かい侵入した。



●共和国首都圏

マイク安田は、東京を占拠し共和国の首都にした。さらに、国会議事堂を「ギジドゥ」に変名し、立法権、司法権関係の建物を集めた。

●万里の長壁

外部からの侵入を阻止するため、東京、千葉の県界に延々と高さ5mの鉄筋コンクリートの壁を造り上げた。

●スラム地域

マイク安田の矛盾した都市計画のため、現在もスラム地域は増えつづけている。一応、ガードマンを各地に配属しているが、あまり効果は上がっていない。

●副都市 (チバ・シティー)

産業都市で行政関係が集まっている。
共和国内最大の町。

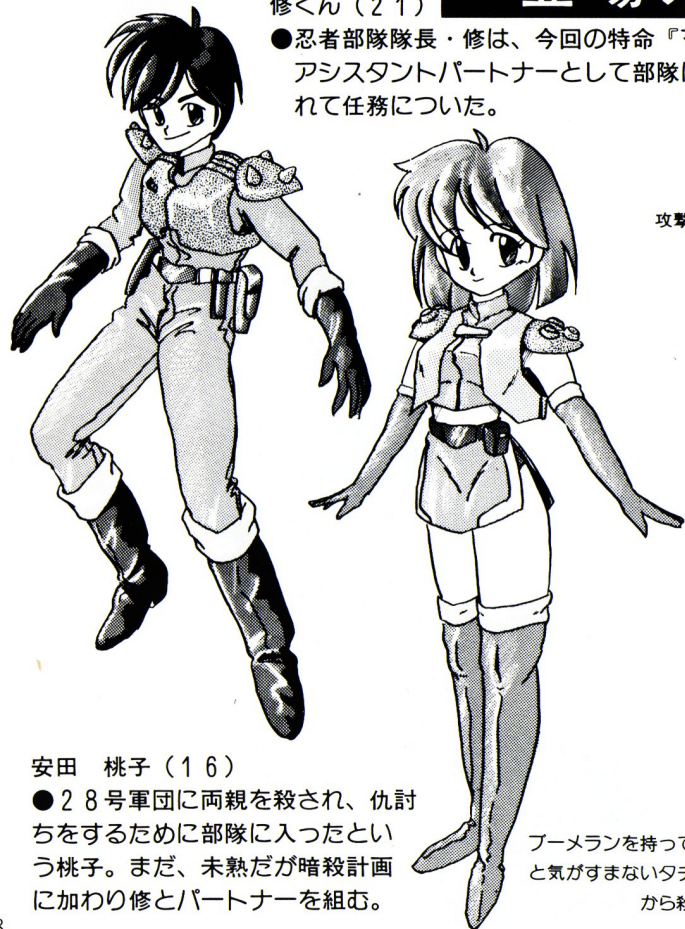
●港町

農林28号は“さつまいも”だ。芋だけでは生きていけないのでマイク安田は極秘に農林28号を輸出し、米や野菜を輸入していた。
このため、この港街には人は少なかった。

登場人物紹介

修くん (21)

●忍者部隊隊長・修は、今回の特命『マイク安田・暗殺計画』に、アシスタントパートナーとして部隊に入ったばかりの桃子をつけて任務についた。

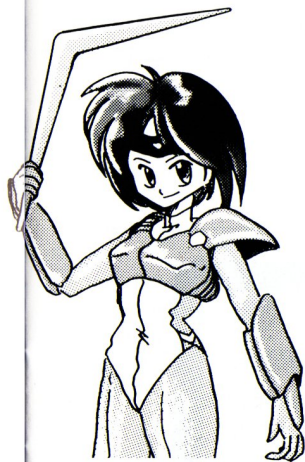


安田 桃子 (16)

●28号軍団に両親を殺され、仇討ちをするために部隊に入ったという桃子。まだ、未熟だが暗殺計画に加わり修とパートナーを組む。

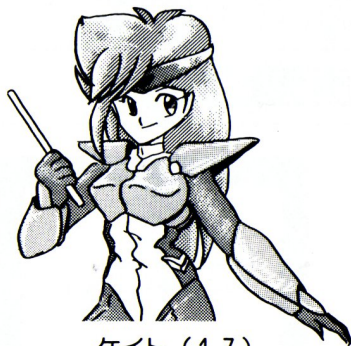
●28号軍団のドン。

生まれた時から超能力が使用できた。攻撃されても、ショックを超能力で弱めることもでき、もちろん超能力で攻撃できる、カンペキな女。
女帝クリスティーナ (21)



メラ (16)

●昔からスポーツが好きでブーメランを持ってからというもの、人を傷つけないと気がすまないタチの人となる。28号軍団に入ってから殺さない放題やっている。



ケイト (17)

●子供の頃ひろった笛が魔法の笛だった。物を運んだり、壊したりできる。28号軍団に入団してから、笛を武器に幹部となる。

●遊び方

このゲームはコマンド選択方式で進められる
アドベンチャーゲームです。

●操作方法

[F1キー] ①タイトル表示の時に押すと、画面設定が
行えます。カーソルで操作、リターンで
決定。

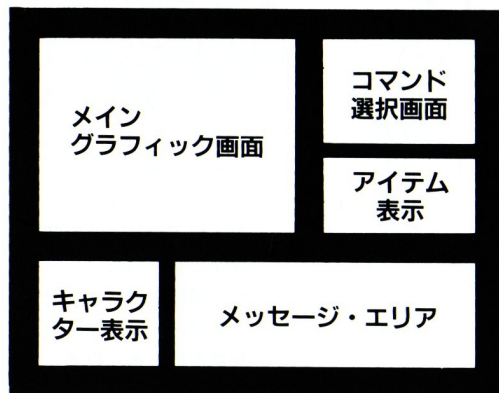
②おかあちゃんが来た！！ボタン

↑↓カーソルキー コマンド選択

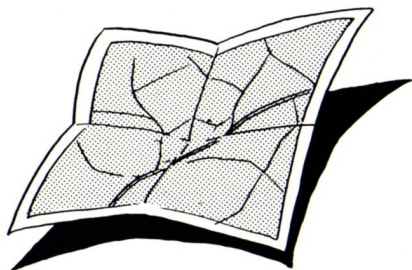
スペースキー 決定

リターンキー 解除

●画面構成



●アイテム

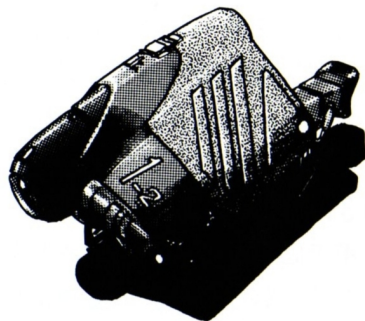


MAP

高層ビル街で迷子にならない。
ガードマンを倒せばひろえる。

スコープ

敵の弱点をさがす。
装甲服なんかも透視してしまい、
敵の肉体的弱点を発見する。



KEY₁

禁断の扉を開ける。
これがないと、こまった事になる。
禁断の扉って？
敵のボスの部屋の扉のことだよ



KEY₂

ありきたりな戸を開け
るために用いる。
ガードマンを倒せばも
らえる。

ピーチクラブ世界一周クイズ編

© 1989 MOMONOKI HOUSE

このゲームは、早押しクイズでゲームが進められていきます。3 ポイント先取で勝ち、答を間違えると-1 ポイントとなります。

操作方法

- ディスクを立ちあげるとタイトル画面が出るのでスペースキーを押して下さい。
- クイズの問題が出てくるので、テンキーの〔1〕〔2〕〔3〕を押して答えて下さい。
※問題はスペースキーでとばせます。
- 3 問正解すると、次のステージに進めます。
相手に、先に 3 問正解されると、1 回だけ敗者復活戦になります。敗者復活戦で勝つともう一度、そのステージの初めから勝負できます。
※ 5 問まちがえても負けになります。

ステージ紹介

STAGE 1 (中国)

名前：大七 (だいな) 性格：ふつ～の娘 年齢：19

- に～はお！ 私はピーチクラブ中国支店勤務のダイナというある。
ふつ～に育った私は今年で19 さいのきゃびきゃびぎやるなの！
ちよっといんちきをしちゃうけど、それでも勝ったらあなたにみせちゃう。

STAGE 2 (ハワイ)

名前：エミリー 性格：いんらん娘 年齢：？

- ハ〜イ！ 私はビーチクラブ・ホテルで案内をやってるエミリーで〜す。
とし？そんなの気にしちゃいけないわ！ エンジョイトウ〜ライフだよ。

STAGE 3 (アラビア)

名前：サブリナ 性格：はずかしがり屋 年齢：18

- こっこんにちは！ わ、わたしは、こんな所へでてくる気はなかったのにい
〜！ はずかし〜！！ あつと・・・名前はサブリナっていうの・・・勝たな
いでよ！！ ぜったいよ！！

STAGE 4 (スイス)

名前：ハイジ 性格：さめた娘 年齢：23

- こんにちは、私はビーチクラブBANKに勤めている、ハイジです。見たけ
りや勝ちなさい。私でよければ見せてあげるわ！

STAGE 5 (スペイン)

名前：コンスタンス 性格：わがまま娘 年齢：16

- わつわたしの服をはぎとろ〜なんて・・・何考えてんの？！スケベ！！私は
や〜よ、ぜったい見せたくないんだからっ！

STAGE 6 (アメリカ)

名前：キャロライン 性格：天才娘 年齢：22

- ハロ〜！ 私は12才でMIT(マサチューセツ工科大学)を卒業し、16才
の時に10件目の博士号を取って、現在、アメリカのPCNASA(Peach
Club National Aeronautics and Space Administration ビーチクラブ航
空宇宙局)に勤めています。
はつきり言って私はIQ230よ！！ 私に勝てるかしら？ ほほほほほ・・・

Telephone テレフォン CLUBStory クラブストーリー

●ストーリー

大阪は田舎にある河内大学。

その映画研究部の部長、横村信也は同部の新入部員、如月霧子に一目惚れ。

しかし、頑固でわがままな横村は、自分から好きだとは言えない性格でいつも彼女と口喧嘩するありさま・・・。

ある日、霧子に恋人がいるらしいという噂を耳にした横村は、突然のライバル出現に動揺してしまい、暗く落ち込んでいた。

そんな横村をなぐさめようとした彼の友人達は、大阪で名うてのテレフォンクラブ「フォーカス」を紹介した。

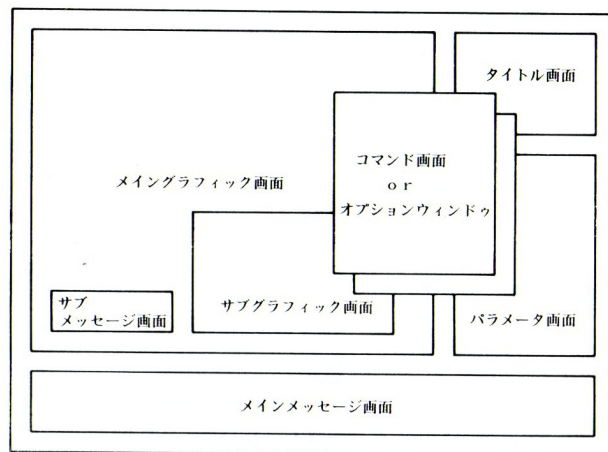
だが、ここで出会った女性達は、様々な問題を抱えていて、横村は彼女達の問題の渦にどんどん巻き込まれてしまうのであった。

あなたは、主人公・横村信也になって、彼のまわりを取り巻くいろいろな女の子達の問題を解決してゆき、最終的にはマドンナ「如月霧子」と愛の成就(MAKE LOVE WITH HER)を成し遂げるまでのゲームです。

●ゲーム構成

- 第1話 アブノーマルな関係
- 第2話 ワインディングロードは危険な恋の始まり
- 第3話 アウトサイダーはアブノーマルが大好き
- 第4話 恋の迷路
- 第5話 ラブストーリーをあなたに！

●画面説明・操作方法



1. メイングラフィック画面
主人公の目に見えるものや、遠目に見た主人公達を表示します。
2. サブグラフィック画面
キャラクターの顔のアップなどを表示します。
3. メインメッセージ画面
会話を表示します。
4. サブメッセージ画面
場所の説明、言葉の解説などを表示します。
5. コマンド画面
各種コマンドを表示します。

6. パラメータ画面

☆パワー表示

- ・パワー 自分の体力値を表します。
MINになるとGAME OVER!
- ・ギャルポイント 女の子の興奮度を表します。

7. オプションウインドウ

- ☆SAVE 今まで進行した分を記録します。
- ☆LOAD 途中から始めたいときなどにデータ
(セーブされたシーンの最初から)
をディスクから読みこみます。
- ☆アイテム 主にエッチシーンで使います。

8. キーボードの操作方法

- ・カーソルキー↑↓ コマンドを選びます。
- ・リターンキー コマンドを決定します。
- ・ESCキー 二重以上に表示してあるコ
マンドの場合は一つ前のコ
マンド状態に戻ります。
- ・スペースキー 会話時に押すと、メッセージ
が早く流れます。
- ・SELECTキー オプションウインドウを表示
します。
ただし、メッセージに横村[?]と表示された時にしか、実行できません。



いんちうじありを
真行寺亜理沙
女子大生

いじめいん かなり
伊集院香奈理
高校生

画面上でスクラデザしたので
顔がうまく似るかた。(他もF4など)



あきとくみこ
秋元久美子
高校生

おまじりか子
山口理香子
年齢 24才、南の宗後門田近くのクラブ「ワイルダツ」
のホステス

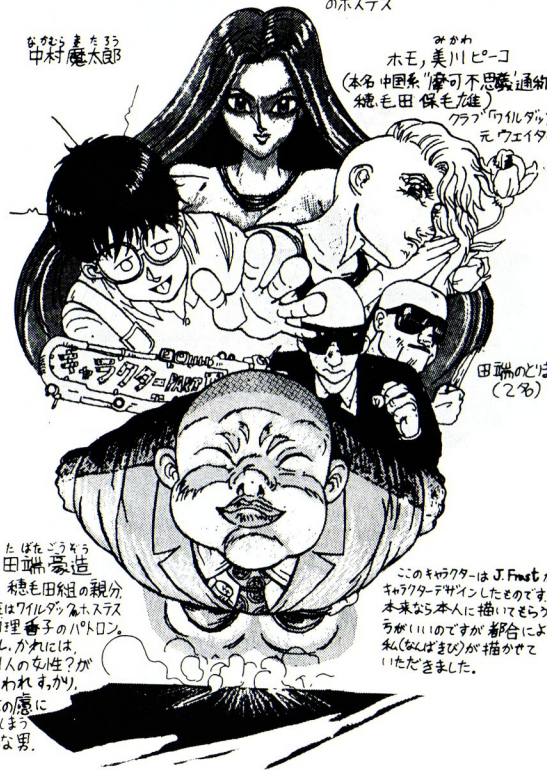
おまじりか子
中村 魔太郎

おまじりか子
ホモ、美川 ヒーコ
(本名 中国系「魔」不思議通称「
總毛田 保毛雄」)
クラブ「ワイルダツ」の
元ウェ이터。

田端のどはき
(2名)

おまじりか子
田端 豪造
總毛田 保雄の親分
現在はワイルダツホステス
山口理香子のパトロン
(かし、かれには、
そう1人の女性?が
あられわたり、
彼女の隣に
おまじりか子
哀れな男。

このキャラクターは J. Frost が
キャラクターデザインしたものです
本来なら本人に描いてもらう
うが(111)のですが都合により
私(おまじりか子)が描かせて
いただきました。





ましろがくにむこ
里中 邦彦

年齢 30才

主人公「信也」の後輩
「霧子」に惹かれている
不動産会社の若
社長。主人公のライバル



ましろ きりこ
如月 霧子

年齢 19才

大阪河内大学1回生
櫻村とは同じ大学の
クラブのメンバー。
心の奥では主人公
「櫻村」をひそかに想
っているが素直に
自分の思いを信也に
告げられない。強
情で、悪地。はり
な女の子
現在「里中邦彦」
と交際中。

ましろ しんや
櫻村 信也 (あなた)

年齢 22才

大阪河内大学4回生
映画研究部の部長
本系編の

主人公

(おれはえらい!)
エンハン

ぴんきい・ぽんきい

●はじめに

このゲームはナンパゲームです。あなたは「ナンパ魔王」、アキラとなって、女の子達をくどきおとします。…ただし、町で声をかけるだけがナンパではありません。

このゲームでは、あなたに様々なストーリーの主人公になってもらいます。つまり、色々なタイプの女の子との疑似体験ができるわけです。もちろん、町で声をかけるパターンも用意してありますし、現実では絶対に体験できないような世界も用意してあります。

さあ、アキラになりきって、夢のようなナンパの世界をお楽しみください。

●ゲームの進め方

このゲームにはソフトの内容の性質上、セーブ機能がついておりません。基本的にはコマンドを選択し、女の子と会話してゲームを進行させていきます。選択のパターンには次のものがあります。

1. ただ単にコマンドを選択すれば、次の会話に進むパターン会話のパターンの中では一番多いパターンです。もちろん選んだ言葉によって、女の子の気分(得点)の変化に差がでますので、よく考えて選択しましょう。
2. 正解のコマンドを選択されるまで、繰り返すパターン1の次に多いパターンです。正解の選択技が選ばれるまで、同じ会話を繰り返します。もちろん一度で当てれば、当然得点は高くなります。

(まれに、そうでない場合がありますが……。)

3. コマンドを選択する順番が決められているもの。

たとえば、選択技の中に（1. 名前を聞く 2. 歳を聞く 3. 電話番号を聞く）とあったとします。最初に名前を聞かないと歳を聞いても答えてくれません。そして歳を聞いてからでないと電話番号を聞いても答えてくれません。では、いきなり最初から電話番号を聞いた場合、どうなるかと言うと・・・当然、女の子は気分を害し、得点はマイナスされてしまいます。

このように、次々と女の子との会話を繰り返し、ゲームを進めていきます。

●得点について

このゲームでは、女の子の気分を点数で表示しています。初期の設定は、100点になっています。彼女が気に入る内容、話し方をすれば、当然得点は上がります。また、女の子の会話以外のシーンでも、無駄な行動をすると得点がマイナスされる場合があります。

●ゲームオーバーについて

このゲームでのゲームは「ふられる」・・・つまり女の子がどこかへ行ってしまう事です。一つのシーンの中で、最低一ヶ所は、この「ふられる」パターンが用意されています。つまりチェックポイントのようなものです。このチェックポイントを通過できない理由には次の物があります。

1. 得点の低さが原因。ほとんどのゲームオーバーがこのパターンです。
2. 「とてつもなく失礼な事を聞いた場合」。これは、それまでにいくら高得点をとってようが、関係なくゲームオーバーになってしまいます。
3. 途中で重要な事を聞き忘れたりすると、後々になってゲームオーバー・・・という事になってしまう場合。
4. 女の子の質問に答えられなかった場合。彼女達は、前に喋った事を確認するかのようにもう一度聞いてくる場合があります。この時にちゃんと答えられないと・・・。

●ゲームのヒント

1. このゲームでは、得点が一番たいせつです。どのコマンドを選択した時に、何点プラスされたか、何点マイナスされたかを確認しメモしておくことが重要です。
一度でゲームを終わらせる事は、ほぼ不可能といえます。少しづつ女の子のご機嫌をうかがいながら前進していきましょう。
2. ゲームオーバー覚悟で色々な事をためてみるのも大切です。思いがけないほどの高得点が隠されている場合もありますし、まれにですが、「天の声」「隣のおじさん」などが登場し、あなたに得点をプレゼントしてくれます。
3. 同じ事を何度も聞くと、思いがけない得点が入る場合もあります。(このパターンは、だいたい4回目ぐらいまでは同じメッセージが出て、5回目にメッセージが変わり、また同じメッセージが出て、その後に・・・というパターンです。)

©1989 株式会社 エ・ル・フ

同人ソフトの募集

もものきはうすでは、市販ソフトに負けないような同人ソフトを募集しています。

パソコンケットやコミケットに行く人達への宣伝、行けない人達への通信販売に多大な効果があると思いますので、ぜひ御応募ください。もちろん、個人の作品でもOKです。

応募要項

- ソフトの内容 機種はMSX 2/2+で、先取りプレイとして、一部分しかプレイできないか、ゲームとして最後までプレイできるのと、どちらでも構いませんが、メモリは200Kバイト以下でお願いします。
但し、メモリーサイズが大きいほど、おもしろくないと載らないぞ。
- 媒体 MSX 2/2+の2DDのディスクなら、DISK・BASICでもMSX-DOSでも構いません。
- 仕様書 できるだけ詳しく書いて下さい。
①郵便番号・住所・氏名（サークル名）・電話番号
②ソフトの使い方・遊び方
③プログラムの解説
④AVG・RPG・パズル・クラブ等は、解答やマップ等もいっしょにお送り下さい。

宛て先

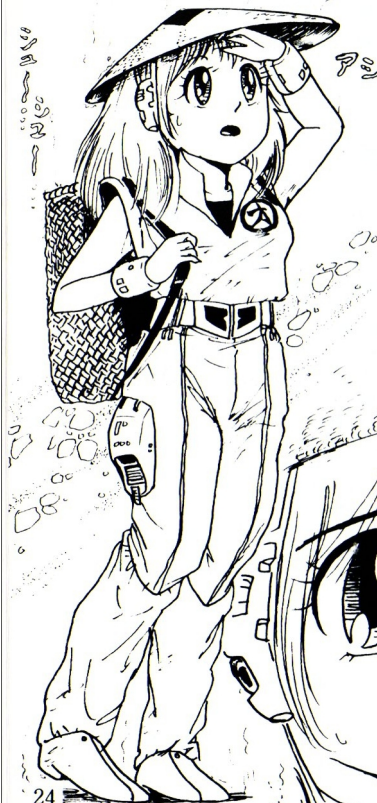
〒590 大阪府堺市柳之町東1-1-7-A 601
もものきはうす
「同人ソフト募集」係

まで、郵送して下さい。尚、応募作品は返却できませんので御注意下さい。

SUPER EXCITING PERFORMER

帝都大戦争

番外編



アッ...

OKINAWA Blood Rain

千葉農林水産省の崩壊後
日本は、さらに貧乏になってしまった。

そして、それにさらに負い打ち
かかるかのごとき、沖縄が、独立
を目指して動きだしていった。

国会議員たちは、それをそしす
べく、食う物も食わずに、出費して
「オサム」にかみ、新しいメンバーを
やとひ入れたのだった。

オゾン層の破壊が、
益々、進んでるみたい
早く私達の国が、世界
を統一しないと...

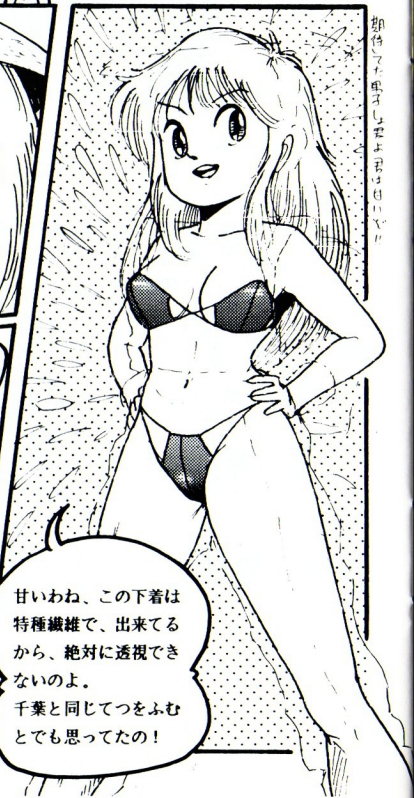
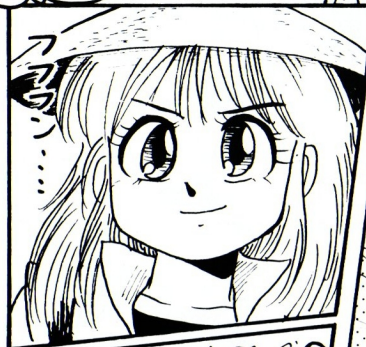
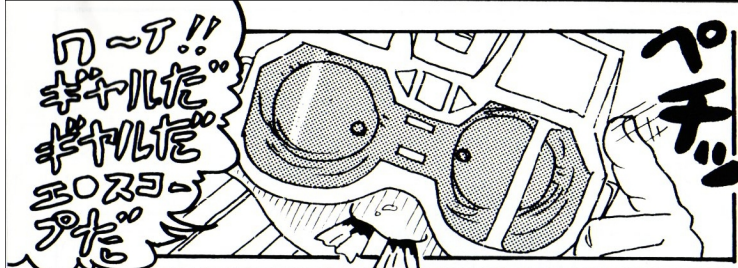
決してオサムの内編イラストではないゾ!

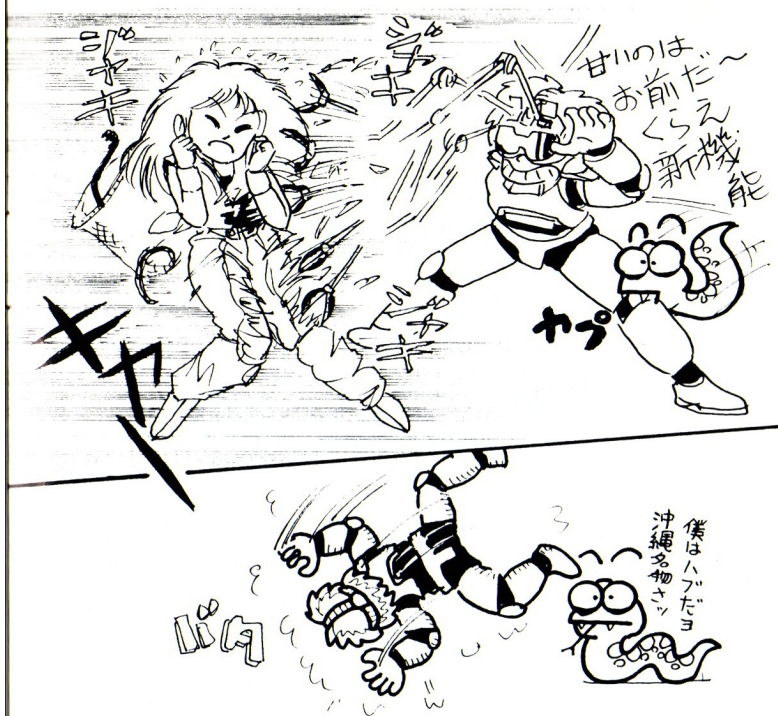


透視スコープ
外したほうが、
良いのじゃなくて、
これ以上鼻血を
出すと危ない。
ですよ。

冗談ではない
これが俺の
使命なのだ
はずすもんか
新開発の
-googleタイプ
なんだぞ。







ハンターは、ハブにガマれて死んでしまった。
 その数日後、日本は、沖縄に完全に制圧され
 沖縄サンゴ海岸保護共和国が建国した



が東京三世社からでてるぞ。
定価700円！こいつあー安
いぜ。みんな買おうね。

そうそう、ピーチは次号も
某有名な漫画家屋さんのイラ
ストでお届けするのが決定し
たぜ！この方もゲームソフト
は初つてな人。みんなも『こ
の漫画家屋さんのイラストで
ゲームりたい！』とか、『おい
らのイラスト使っておくれ
っ！』という自信に満ちた若
人のレターをおまちしており
ます。

(文体わやや・ほずみま)

編集後記

日本初のMSX2・美少女
マガジン『ピーチアップ第1
号』なわけです。

どれをとつても『とつても
・びーち』で楽しんで・・・
どうなるんでしょうね。そう
いえばスタッフの一人は歯か
ら血を出していたし、プログ
ラマーは『実家に帰らせてい
ただきます』などという卑怯
な攻撃に出てくるし。いいん
ですが・・・。

実際、どんきいせんせには
迷惑かけてしまつたしい・・・。
コミックス『ピュアシーズン』

ゲーム内容に関してのお電話でのご質問は、一切お答えできませんのでご了承ください。どうしても、わからない場合は、往復はがきで質問の内容を書いて下記の所までお送りください。

また、この商品に万が一、不都合がございましたらお手数ですが「販売元」までお問い合わせください。

通信販売

今度、'90年1月25日に発売される『ピーチアップ第2号』が通信販売で買えます。

また、友達がピーチアップの1号が売り切れていた買えなかった等という場合は、もものきはうすに直接、商品の定価＋消費税3%と送料210円と、住所、氏名、電話番号、商品名を明記のうえ現金書留か定額為替でお買い求めできます。

※速達希望の場合、送料は420円になります。

〒590 大阪府堺市柳之町東1-1-7-A 601

もものきはうす

『ピーチアップ』の係 宛て

■STAFF

| | |
|------------|-------------|
| うちの社長 | アツカンペー |
| プロデュース | ほずみま・さみ |
| 企画 | ももんがもんちゃん |
| デザイン | magician. S |
| | DEBT若竹 |
| | 高岡 早紀(うそ) |
| プログラマー | ひ・み・つ★ |
| | ちびた |
| サウンド | ポコベン |
| | 羽尾 半刻 |
| 広報 | SABUCHAN |
| | TYO野郎 |
| 営業 | おんせん |
| キャラクターデザイン | |
| | DONKEY |

PEACH UP

ピーチアップ

〒590 大阪府堺市柳之町東1-1-7-A601
PHONE 0722(27)7765